

Nº 8 1992
100 ptas.
OK CONSOLAS
REVISTA SEMANAL
¡¡POR SOLO 100 PTAS!!
OTRA SEMANA DE DIVERSION
SUPERMAPA DUCK TALES LA AVARICIA ROMPE EL SACO
U.N. SQUADRON CONVIERTETE EN UN "TOP GUN"
THE TERMINATOR PRESENTE CONTRA FUTURO
¡LA MEJOR AVENTURA DE ARTES MARCIALES JAMAS VISTA!
THE SACRED STONES
DOUBLE DRAGON III
Acclaim
Nintendo
DOUBLE DRAGON III LA VIOLENCIA CONTINUA
NHLPA HOCKEY 93 ¡SACA PARTIDO DEL HIELO!
8 414090 101943
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.


RAYOS, TRUENOS Y CENTELLAS...
Acción, retos y aventuras. Y mucha, mucha habilidad. Todo está en tu mano. Todo está en GAMEBOY. La única, auténtica y genuina consola portátil. La que menos pilas gasta. Todo un fenómeno. Como sus más de setenta juegos. Nunca tanta diversión ocupó tan poco espacio.
GAME BOY
ROBOCOP 2
ORION
ocean
KONAMI
Castlevania II
BELMONT'S Revenge
MARIO & YOSHI
TURTLES II
BACK FROM THE SEWERS
Nintendo



... en Tu Bolsillo.
11.300 + I.V.A.*
GAMEBOY™
Nintendo®
ERES UN FENÓMENO
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41
* P.V.P. recomendado

SUMARIO

Año 1 Número 8



secciones

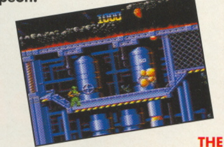
¡ATENCION!

Si tienes algún truco para el juego favorito de tu consola, no dudes en mandárnoslo por carta a:

OK CONSOLAS
Pza. Ecuador,2
1ºB
28016 MADRID.

PREDATOR 2
Los cazadores de cabezas han vuelto a nuestro planeta. Pág. 8





SUPER WRESTLEMANIA
A por el cinturón de campeón. Pág. 14



THE TERMINATOR
Pág. 18 Pasado contra presente.

Si estáis dispuestos una semana más a seguir dejándoos llevar por nuestro bien entendido consejo, apuntaros a este carro y pasar a disfrutar de Predator 2, o lo que es lo mismo, la vuelta a mogollón de los cazadores de humanos,como véis los fines son poco benéficos.

Track & Field será un juego para los más entretenidos visitadores de pabellones deportivos. Wrestlemania significa lucha. Robocop 2 supone acción y fuerza y Terminator, la batalla final. Algunos no menos importantes viajan en el autocar imaginario de esta semana, Snoopy, Chuck Rock, Double Dragon III, U.N. Squadron, NHLPA Hockey 93, Trivial Pursuit, etc... todo de todos y alguna que otra sorpresilla más que tú mismo deberás descubrir. ¿Qué te parece? ¡Anda, pasa y cierra la puerta! ¡Hasta la próxima semana, chicos!.

U.N. SQUADRON
Combates aéreos a todo trapo para dieciséis bits. Pág. 30



NHLPA HOCKEY 93
El partido del año está a punto de comenzar. Pág. 36

Administrador General: J.Ignacio Pérez Moreno
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández
Director: Saúl Braceras
Redactor Jefe: Félix J. Físico Vara.
Redactores: José Luis Sanz Fernández.
Colaboradores: "Comet Tronner", Eduardo Giachino, Luis Esteban Martin, "Falconer",José Villaba , Enrique Rex, Jorge Gamio.
Diseño y Maquetación: Luis de Miguel, Estudio
Fotografía: Jorge Gamio
Jefa de Publicidad: Esther Lobo Cárdaba.
Asesores de Marqueting: RMG y Asociados.
Redacción y Administración: Pza. República del Ecuador,2, 1ºB 28016-Madrid Telf:(91) 457 53 02/5203/5608 Fax:4579312
Suscripciones: Carmen Martín Telf:(91) 457 53 02 / 5203 / 5608 Fax: 457 93 12
Fotomecánica: Clickart C/ Bravo Murillo, 377 Madrid
Imprime: Color Press,S.A. C/ Miguel Yuste, 33
Depósito Legal: M-29.994-1992 Printed in Spain XII, 92
Distribuye: Coedis S.A. 08750 Molins de Rei-Barcelona Telf: (93) 680 03 60.
Distribución en América: En Argentina, Capital: Ayerbe. Interior: DGP. En Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A.(Compañía Española de Ediciones S.A.). Cerrito, 520, Buenos Aires, Argentina
Canarias, Ceuta, Melilla: 100 pts.

BLUES BROTHERS

(GAME BOY - TITUS/PROEIN S.A.)

GRANUJAS A TODO RITMO



Una de las parejas más famosas del mundo del cine, Dan Aykroid-John Belushi o, mejor dicho, The Blues Brothers, es la protagonista de este pequeño juego en el que nuestros dos eminentes músicos tendrán que hacer frente a todos los policías del mundo, y alguno más, mientras intentan dar su penúltimo concierto y así poder satisfacer a todos sus incondicionales. La cosa parece explosiva y por ahora promete en gráficos, movimientos y sonidos. ¡ Casi nada!

TWISTED FLIPPER

(MEGA DRIVE - ELECTRONICS ARTS/SEGA)

¡¡¡MAS PINBALL ES LA GUERRA!!!





Recién salidos de la fiebre "Dragon's Fury" no va a tardar mucho en aparecer una nueva producción que utiliza como fondo las andanzas de una pelotita que no cesa de rebotar, ir y venir en pos de la máxima puntuación.
Los encargados de realizar esta fechoría para la dieciseisbitera de Sega es Electronic Arts, conocida mundialmente por sus productos de calidad altanera.

MAGICAL TARUROOTO KUN

(MEGA DRIVE - JASMAC/SEGA)

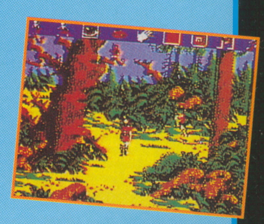
DE LA "TELE" A LAS CONSOLAS



Otra conversión directa desde las pantallas de Televisión nos llega para nuestra querida Mega Drive. La historia narra las peripecias de un joven, Humaru, que se encuentra con un amigo extremadamente inteligente que, canasta en ristre, ha de llenarla de multicolores objetos.
Un juego que destaca por colorismo y diversión y por unos protagonistas muy "pro-nipones". Habrá que esperar para verlo "in situ" ¿ no créeis?

¿OS SUENA? KING QUEST V

(NINTENDO - SIERRA) GRAHAM REVENGE



Vamos a ver, ¿quién no ha oído hablar alguna vez de la increíble saga creada por Sierra para Pc de King Quest? Pues la quinta parte (última y más espectacular por el momento) se ha versionado para Nintendo.
Salvando las lógicas diferencias a nivel gráfico, y demás aspectos, nuestra misión primordial consistirá en devolver el castillo a nuestro rey protagonista pululando por bosques llenos de animales y personajes con los que podremos mantener conversaciones inteligentes.
Gráficos, aventura y, sobre todo, mucho King Quest es lo que os váis a encontrar en este super cartucho que esperamos impacientes.

GEAR

IAS COMPLETO



La Consola portátil más alucinante que existe, ahora puede ser tuya comprándotela a medida.
SEGA te ofrece dos Packs para que elijas el que mejor te siente para entrar en la aventura.
¡Verás como te pega!.
Además la puedes convertir en TV con un sencillo adaptador.
No hay nada más completo.



ible en TV



OK Pasarela:
PREDATOR 2
Consola: Mega Drive.
Distribuidor: Arena.
Compañía: Sega.
N. de jugadores: 1.
N. Vidas: 3.N. Fases: 7.



PREDATOR 2™

EL ANGEL VENGADOR



Los Angeles es una ciudad totalmente entregada a la violencia. Los traficantes de droga y las bandas mafiosas han hecho de sus calles un campo de batalla. El calor aumenta y la violencia sirve de reclamo...



EL CALOR DEL ASFALTO

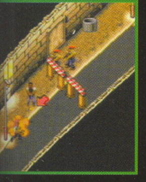
Una leyenda cuenta que unos demonios hacen acto de presencia en los años de más calor y en todos los enfrentamientos bélicos en los que la violencia se desata de una manera más irracional.

En 1997, Los Angeles se ha convertido en el campo de batalla de todas las mafias de la droga. Traficantes colombianos y bandas de jamaicanos luchan entre sí por hacerse con la supremacía de la ciudad. Los asesinatos, el envenenamiento al que están siendo sometidos los ciudadanos con drogas adulteradas y, sobre todo, los enfrentamientos armados han hecho que la temperatura normal de la ciudad se haya disparado.

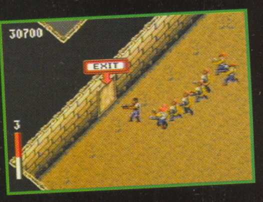
Los mayores traficantes y agentes de policía han comenzado a morir extrañamente, brutalmente, a manos del mismísimo diablo y el teniente Harrigan ha de investigar qué es lo que ocurre.











Los alienígenas buscadores de cabezas humanas han vuelto a mogollón con las mismas insanas intenciones.

Efectivamente, haciendo buena la leyenda, el Depredador apareció, atraido por el calor de las calles, los cuerpos y las armas. La violencia lo reclamó y ha llegado con unos pocos días para matar.

El calor sube, la violencia se desata y el Depredador actúa.

COMO DEPREDAR Y NO MORIR EN EL INTENTO.

Predator 2 es, como habréis adivinado, la historia de un extraterrrestre que llega a la Tierra con el único fin de matar por diversión, tanto a los traficantes de droga como a los policías que se precien de ser sus adversarios.

El juego, dispuesto en una perpesctiva totalmente isométrica, nos introduce en siete batallas (fases) en las que deberemos rescatar a un número limitado, y seleccionado, de policías o agentes especiales. Una vez rescatados todos podremos pasar a la siguiente fase (batalla).

El juego, que es de agradecer que mantenga hasta cierto punto la linea argumental de la película, nos va a trasladar a las calles, los tejados, el matadero e, incluso, la mismísima nave del alienígena.

Como en todo arcade mata-mata, y este lo es, nuestro protagonista, el teniente Harrigan, tiene unas cuantas armas que puede utilizar "buenamente" contra el mal establecido. Sino, su misión, alegre y loable, podría verse irrealizada por la propia inutilidad de sus métodos. A las ya nombradas armas se van a juntar bonus de energía que recargarán vuestras ansias de vivir eternamente, el armamento y algunas cosas más que es mejor obviar, por aquellos de que vuestro sentido de la improvisación funcione un poquito.

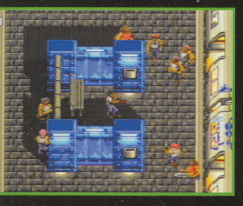
El caso es que las armas de las que dispone serán la ametralladora de turno, que



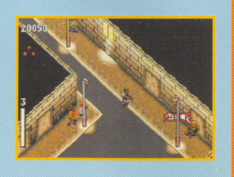




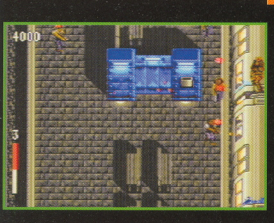




TENIENTE MICHAEL P. HARRIGAN



✓ **EDAD**: 39
✓ **ALTURA**: 183 cm.
✓ **PESO**: 98 kg.
✓ **EXPERIENCIA**: 18 años en el Departamento de la Policía de los Angeles.
✓ **CONDECORACIONES**: 10 medallas al valor; posee el mejor récord de arrestos por crímenes en la historia de L.A.P.D.
✓ **REPRIMENDAS**: Responsable por la destrucción de 11 coches de policía; varias citaciones por el uso de excesiva fuerza.
✓ **PERFIL DE PERSONALIDAD**: Propenso a la violencia; obsesivo, compulsivo; nivel de agresión del 40% sobre el promedio: altamente independiente.



Los depredadores son seres que buscan saciar su ansia cazadora.

dispara bastantes balas en poco tiempo, unas cuantas granadas explosivas y la pistola de cazar centollos típica y relativamente poco útil de la que hacen gala los "polis" consoleros de hoy en día.

En las siete fases de que consta el juego estará presente siempre el Depredador que, indistintamente, nos atacará a nosotros cono lo hara hacia los pobres rehenes que tenemos que rescatar. Como es lógico, tanto si la víctima somos



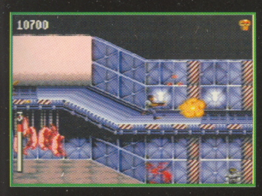


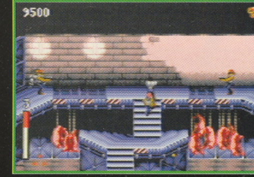
INFORME DEL FBI: ALIENIGENA PREDATOR

INTELIGENCIA ACTUAL Fecha: 2 de Febrero de 1997.
: Coordinador, proyecto Predator 2.
ma: Características del alienígena.
Depredador que ha sido localizado en Los Angeles ha sido clasificado como "muy peligroso".

✓ **CARACTERíSTICAS DEL DEPREDADOR** Tiene la habilidad alterar el espectro de su luz para volverse invisibles al ojo humano, son ciegos a la luz ultravioleta y sólo pueden usar el espectro infrarrojo para ver, por lo que son atraidos por el calor de los cuerpos y las armas.
Se cree que los brutales asesinatos que se están produciendo en la ciudad son el resultado de los ataques de esta bestia.
Antes del informe sobre armamento hay que hacer énfasis en un punto: Todas las armas del Depredador estan guiadas por un láser de tres haces. Si vuestros detectores reflejan esta señal, sean cosncientes de que la bestia está por su
a dispuesta a matar.

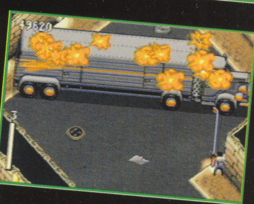
ARMAMENTO DEL DEPREDADOR
LANZA: Es un aparáto telescópico de doble filo. DISCO VOLADOR: Es lanzado por el Depredador y sus bordes son tan cortantes como una cuchilla. RED: La red inmoviliza a las víctimas o bien los aplasta con sus costuras especiales.

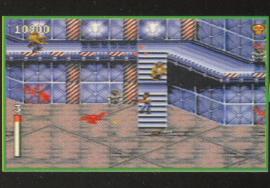






La labor del Teniente Harrigan parecerá no tener un fin concreto, pero llegaréis al final del juego, dejando atrás un montón de cadáveres.





nosotros cono si se trata de un rehén, lo más seguro es que vuestro marcador, después, marque una vida menos. Y eso, como ya sabréis, es malo para la salud.

Predator 2 es un juego de habilidad tremendamente dinámico que va a sorprender a propios y extraños de la consola por la rapidez con la que se desarrollan los hechos que en forma de rescte o ataques furtivos se vasn a producir, por que el Depredador, silencioso e invisible, no va a daros respiro mientras os mantengáis con vida.

El juego a nivel técnico es bueno, tal y como nos temíamos después de haber visto ese poderoso Alien3, con unos scrolles super-suaves, de corte "Ultimate/Rare" de las primeras producciones, malos malísimos que pululan posesos por esas calles y derivados de Dios y con un Depredador que no va a huir la lucha por muy buen papel que desempeñéis en el juego.

El Depredador os espera tras la maraña de maldades que esconde la ciudad de Los Angeles. Recomendado a extremistas invisibles del culto exterráqueo.

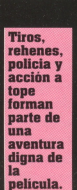
Valor y ¡al Depredador!

J.L. "SKYWALKER"








Tiros, rehenes, policia y acción a tope forman parte de una aventura digna de la película.

OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

PREDATOR 2

jugabilidad	85
movimientos	88
gráficos	86
sonido	83
originalidad	88
TOTAL	**86**

A quienes os vayan los temas recargados de acción y "machaque" conveniente de cabezas alienígenas, disfrutará a tope con este cartucho.

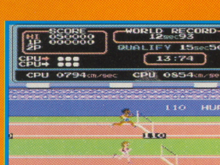


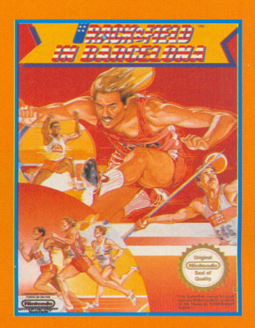
OK Pasarela:
Track & Field
Consola: Nintendo.
Distribuidor: Spaco.
Compañía: Kemco.
N. de jugadores: 1 ó 2.

LA EXPLOSION DEL DEPORTE

Si ya creías superadas todas las pruebas que existen, te equivocaste una vez más, aún te queda una competición por solventar. ¿Serás capaz de convertirte en el atleta más laureado de las consolas Nintendo? Tienes ocho pruebas para demostrarlo. ¡Prepárate a conciencia, campeón!.







El pabellón ya está dispuesto para lanzarte todo tipo de gritos de aliento cada vez que tengas que emplearte a fondo para vencer. Las banderas ondean en todo lo alto, las gradas no permiten sitio ni para un sólo alfiler, miles de personas se encuentran pendientes de tí. Practica hasta que domines a fondo cualquier evento al que te tengas que enfrentar, sólo así tendrás posibilidades de éxito.

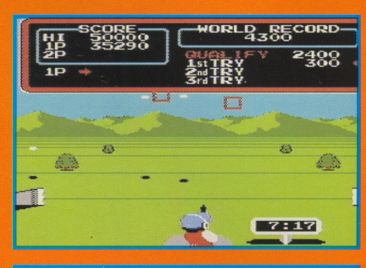
OCHO DESAFIOS DISTINTOS

Supongo que ya conoces el refrán que dice: -más vale maña que fuerza-, entonces ya serás consciente de que deberás aplicarlo con todas las consecuencias cuando estés sobre la pista. Ya estás de sobra preparado, eso si que es cierto. Las retransmisiones deportivas y el poquito de deporte que hacéis entre semana, serán suficientes para sentaros delante de la consola y obtener un buen puñado de medallas.

Los 100 metros lisos no piden nada más que un buen punto de velocidad que adquiriréis pulsando con destreza el botón "A". A mejor rapidez de dedo mayor facilidad para dejar atrás a cualquier oponente. Mucho cuidadito con las salidas en falso, porque podrás quedarte fuera de competición. El salto de longitud es un cóctel de velocidad y fuerza. Calcular el ángulo del salto será la clave para clasificarte y porqué no, conseguir un récord "Bobeamoniano". En los 110 metros vallas, o lo haces bien o se acabó lo que se daba. Vigila con atención la posición de las vallas y los pasos que das antes de sobrepasarlas. La jabalina es el mejor modo de demostrar cuán lejos pueden llegar tus aspiraciones en esta competición. Cuida de lanzarla mejor hacia arriba que hacia



Tendréis que tener consciencia de que sin un buen entrenamiento no llegaréis a ningún récord mundial.



Los que posean un vista de águila y reflejos de lince serán a buen seguro ganadores del tiro al plato.





abajo, pero sin pasarse, ¿eh? Buenos reflejos, inmejorable vista, características que se deben de poseer para solucionar con éxito la prueba de tiro al blanco. No, no hay manera de que los blancos vayan a cámara lenta. El triple salto aúna velocidad, fuerza y resistencia, sin desechar una depurada técnica para decidir en que momento deberemos de iniciar el paso siguiente sin que nos trastablillemos y caigamos ridículamente por la pista. El tiro con arco es un poquillo más complicado porque se añaden a tus propios defectos el viento y los blancos en movimiento.

Si presumes de tirador preciso, aquí lo vas a tener algo más difícil.

Finalmente, en el salto de altura tendrás que pasar por alto, (si lo pasas por debajo no vale) un listón colocado cada vez a mayor altura dependiendo de tu habilidad de salto y tu técnica de colocación del cuerpo. Nada fácil os resultará ganar esta competición, recordad que estáis solos y que vuestra concentración deberá ser máxima. Un consejo : intentar ser mejores que los demás porque los demás son muy buenos.

UNA NUEVA OPORTUNIDAD

Ya conocíamos a su antecesor de los salones recreativos y es por eso que no estamos demasiado sorprendidos de lo que hemos visto y jugado. Ante todo buena calidad y perfecta motivación para competir. Lo gráfico no superará en ningún caso a la adicción a la que te llevará. Tenemos ante nosotros una nueva oportunidad de mejorar lo ya logrado en Barcelona ¡Buena suerte a todos!

Félix J. Físico Vara.

OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

TRACK & FIELD

Una vez más la variedad vuelve a ser el aliciente más fuerte que presenta el juego. Tu capacidad sobre la pista podrá completar el resto.

jugabilidad	90
movimientos	90
gráficos	85
sonido	78
originalidad	78
TOTAL	84

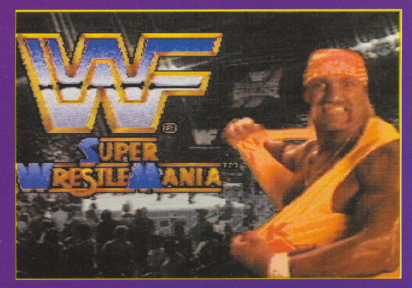


OK Pasarela:
Super WrestleMania
Consola: Super Nintendo.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Nintendo.
N. de jugadores: 1 ó 2.

SUPER WRESTLEMANIA

EL PRESSING CATCH DE TV EN TU CONSOLA

Pelea como siempre habias soñado en el ring del WWF, puedes ser uno de los diez mejores luchadores del mundo, peleando solo, en pareja, o en las fabulosas series de Supervivencia.

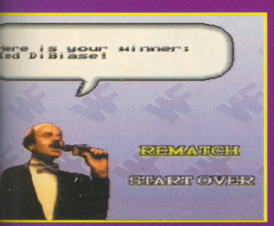


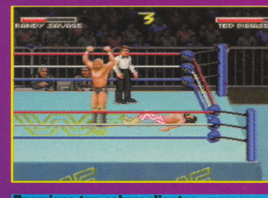


.Este gran espectáculo siempre incruento, aunque con mucha violencia totalmente domesticada era natural que se versionara, como juego en este mundo consolero aunque debido a la complejidad de los movimientos que habia que conseguir, hubo que esperar a que las técnicas del software evolucionaran y crecieran para poder superar estas dificultades. Ahora ya está aqui Super Wrestlemania, un estupendo juego en el que podrás personificarte en diez grandes luchadores, mundialmente famosos, de grandes músculos, grandes hazañas, espectaculares golpes y mortíferas llaves.La pantalla de presentación la hace el más famoso de todos ellos, casi el eje alrededor del que ha crecido tan desmesuradamente este show, el legendario Hulk Hogan . Verás en el ring a este gigantesco héroe, saludando y escucharás el rugido del público aclamando a su luchador favorito.

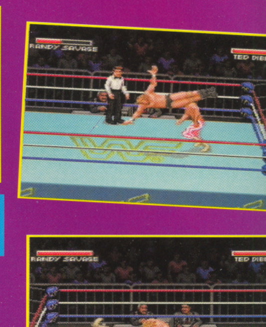
En el menú aparece el fabuloso trofeo final, el cinturón de campeón del mundo, elegiras uno o dos jugadores, las opciones son uno contra uno, cacht a cuatro o las fabulosas series de Supervivencia.

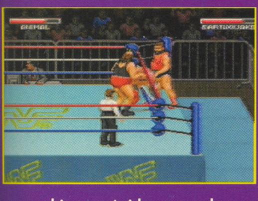
En una perfecta digitalización aparecerán los diez super gladiadores para que elijas como quien luchar y contra quien luchar. El sonido muy conseguido, hará que te





Enemigos tan sobresalientes, merecen tener unas cualidades sobrehumanas para mantener alguna aspiración de adquirir el cinturón de campeón.





ambientes rápidamente, el público te aclamará con mas fuerza cuando golpees ó derribes a tu enemigo, eso aparte del ambiente general muy caldeado durante todo el combate, real como la vida misma.

El surtido de golpes, saltos llaves y movimientos es completisimo y una vez que lo domines, tendrás grandes posibilidades de llegar a la difícil final para intentar con todas tus fuerzas conquistar el ansiado cinturón de campeón mundial. Puedes atacar con los puños, con los pies, correr o apresar a tu contrario. Mientras lo tienes asido golpearle con la cabeza o hacerle un suplex, o sea alzarlo para que caiga de espaldas.

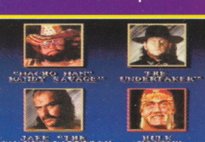
Tambien le puedes lanzar contra las cuerdas para recibirlo con un buen golpe. Cuando lo hayas derribado podrás saltar sentado sobre él, pisarlo o volar para propinarle una doble patada. Subido a las esquinas del ring saltarás, cayendo encima de él con mas potencia todavia.

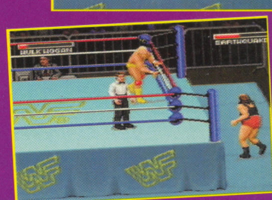
Incluso tienes la posibilidad de apresarlo cuando te ataca y lanzarlo fuera del tapete y como en las peleas reales, bajar tú, para seguir castigándole fuera del recinto de combate.

Conseguirás la victoria cuando le inmovilices contra el suelo, reteniendole hasta que el arbitro complete la cuenta de tres, o, cuando con tus golpes dejes sin energia a tu rival, pero si no te manejas con cuidado, él que te dejará sin energia, será tu contrario acabando con tus ansias de victoria.

Super Wrestlemania, es una conseguida hazaña de Acclaim, LJN y Beam Software. que une a la movilidad mas extraordinaria, unos gráficos muy bien digitalizados y un sonido que te hará vibrar. En fin todo lo necesario para que este espectacular juego te adicione por una larga y trepidante temporada.

Falconer







OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

SUPER WRESTLEMANIA

Lo mejor de los visto a través de la T.V., podréis vivirlo dentro de los dieciséis bits de vuestras consolas.¿Os atrevéis con los mejores del ring?

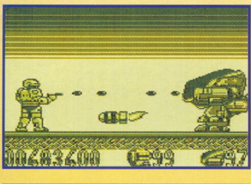
jugabilidad	93
movimientos	92
gráficos	93
sonido	92
originalidad	93
TOTAL	92

ROBOCOP 2

ACERO EN EL CUERPO

OK Pasarela: ROBOCOP 2
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Ocean.
Compañía: Erbe.
N. de jugadores: 1.
N. Vidas: 3.
N. Fases: 15.

Una ciudad devastada por la maldad contenida de unos pocos. Unos ciudadanos reprimidos por los poderes fácticos. Una policía inoperante que ha sucumbido ante los señores de la droga. Robocop es la solución.





MAS PRISIONEROS, ES LA GUERRA.

Efectivamente, en cada una de las fases nuestro medio-hombre tendrá que estar atento para rescatar el mayor número de prisioneros. Si el porcentaje al acabar la fase no es satisfecho, nuestro "poli" tendrá que repetirla de nuevo, como castigo.



ROBOCOP CONTRA LA DROGA.

Nos trasladamos hasta una ciudad llena de drogas y malvados empedernidos que de inteligentes tienen mucho. Con un panorama así, al medio-hombre solo le queda jugárselo todo a una carta certificada, y luchar sin parar que, entre otras cosas, para eso está.

GOLPES DE COLORES.

Robocop 2, o la fuerza de la justicia, es un juego que, proviniendo de Ocean, nos "sorprende" con un desarrollo arcade, de disparos mil, con bastantes fases y enemigos escondidos que sólo hacen acto de presencia cuando no se les necesita y que divierte por derecho propio.

El juego es claro: quince fases de luchas callejeras, y factoriales, a lomos de una armadura futurista llena de posibilidades poco constructivas, armas de doble filo, energías recargables y unos cuantos traficantes/prisioneros que tendremos que recoger en nuestro periplo por las "streets" de una de las metrópolis más sucias y deshumanizadas del mundo.

PUNTO Y FINAL.

Con unos aspectos técnicos irreprochablemente bien puestos, con unos gráficos grandes y bonitos y unas melodías/Fx que no tiene nada que envidiar, el juego mantiene ciertas proporciones y distancias con el celuloide que le vió nacer.

Recomendable y disparador, a pesar de las violentas premisas de las que se vale.

Especialmente dedicado a insumisos del arma portátil y reclusos particulares de pocas intenciones. Que os divirtáis.

J.L. "SKYWALKER"

ROMPETE LA CABEZA.

En algún que otro nivel, Robocop 2, rememorando las fases de los circuitos integrados de Terminator 2, nos regala un rompecabezas que debemos reconstruir en un tiempo limitado y que nos reportará una buena cantidad de puntos si lo terminamos.



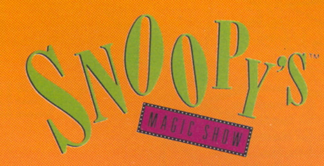
OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

ROBOCOP 2

Nuestro metálico héroe solo aspira a divertirte con el mayor número de disparos posible sobre objetivos poco inteligentes.

jugabilidad	85
movimientos	86
gráficos	84
sonido	82
originalidad	88
TOTAL	85

OK Pasarela:
Snoopy's Magic Show
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Spaco S.A.
Compañía: Mindscape.
N. de jugadores: 1 ó 2.
Vidas: 6. Fases: 120.



UN RESCATE CASI INFINITO

Bienvenido al mágico show de Snoopy. Todo comenzó un hermoso dia de verano, cuando Snoopy y Woodstock decidieron salir al campo de excursión: - ¡Que estupendo día! El sol brilla, los pájaros cantan, las nubes se levantan... ®Verdad Woodstock? [.....] ¡Woodstock! ¿Dónde estás?... Pero Woodstock no estaba. Habia caido por un agujero hasta el centro de la Gruta-Laberinto-de-los- Espejos-Copiadores. Snoopy, ahora, tendrá que rescatar con tu ayuda a un Woodstock que se encuentra en otra dimensión y además multiplicado por cuatro.

¡Oh! ¡Dios mío! ¡Señor!, ¡Madre! ¡Madre! Es que ya viene... me persigue no me cogiste ¡Joeeeeeé...! ¡Caguen ross..! Ya me ha matado otra vez la...de la bola.

Y es que no hay más remedio que refunfuñar, porque cuando llegas al nivel sesenta -60- y, con lo complicado que te ha sido pasar los cincuenta y nueve anteriores, te matan en la última vida, sabiendo además, que te quedan otros tantos para terminar... te desesperas. Menos mal que puedes comenzar el juego donde lo dejaste porque si no...

Se trata de salvar todos los Woodstocks que hay en la pantalla, a través de un laberinto donde los bloques pueden moverse a veces, donde existen cámaras de teletransporte, premios que retienen el paso del tiempo unos segundos o te dan la oportunidad de destruir una bola asesina que está, constantemente, paseándose a lo largo y ancho de la pantalla intentando ponerte fuera de combate. Siempre, por muy dificil que lo veas, hay forma de entrar o salir de algún sitio, pero sólo yo, por ejemplo, -que soy un dios-, soy capaz de averiguar dónde se encuentran esos pasadizos. No sé si alguno de vosotros, los mortales, encontraréis las soluciones... zona donde está Woodstock preso. Snoopy os hablará para alentaros a seguir el rescate cada veinte niveles. Pero a partir del nivel número sesenta aparecerá el hermano de Snoopy -un tío como él, pero con barba- que deshará lo que hagáis e intentará complicaros muchísimo la vida a vosotros -no a mí que soy todopoderoso-, evítalo. Si os gustan los juegos que crean adicción,puedo garantizarte que os vais a devanar los sesos hasta caer exhaustos en la cama. Es uno de los juegos más extensos, menos aburridos y más fáciles de entender pero a la vez difíciles de jugar ,tenerlo, es un privilegio.

José Villalba Medina.



OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

SNOOPY'S MAGIC SHOW

Snoopy es el simpático personaje que esta vez os propone un juego que pondrá a prueba toda vuestra inteligencia y capacidad de reacción.

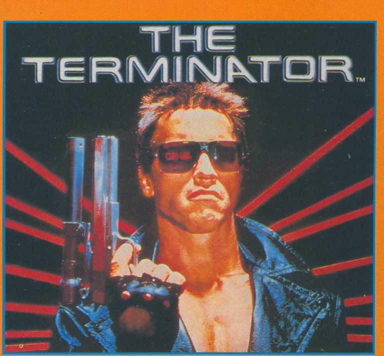
jugabilidad	90
movimientos	80
gráficos	100
sonido	90
originalidad	75
TOTAL	87

OK Pasarela: The Terminator
Consola: Master System.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Virgin.
N. de jugadores: 1.
N. Vidas: 1. Niveles: 5.

THE TERMINATOR

UN ENEMIGO TECNOLOGICAMENTE PERFECTO

Lucha contra los ingenios cibernéticos que se han apoderado de la Tierra y viaja en el tiempo para proteger la única esperanza de la raza humana, Sarah Connor.

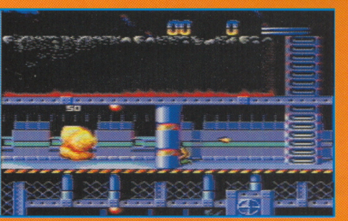




Los Angeles, año 2029. Después del holocausto nuclear desencadenado por los propios ordenadores que controlaban los bunkers de misiles, las máquinas se han hecho con el control de la Tierra y los humanos han sido convertidos en esclavos. Sin embargo, pequeños grupos que viven ocultos en galerías subterráneas se han organizado para formar una resistencia cuyo objetivo es terminar con la tiranía impuesta.

VIAJANDO A TRAVES DEL TIEMPO

El jefe de la resistencia, John Connor, ha sido informado de los diabólicos planes para



SKYNET desea convertir la Tierra en un vertedero de seres humanos. Kyle Reese intentará en la medida de lo posible que esta situación no se convierta en realidad, al menos en un futuro...próximo.

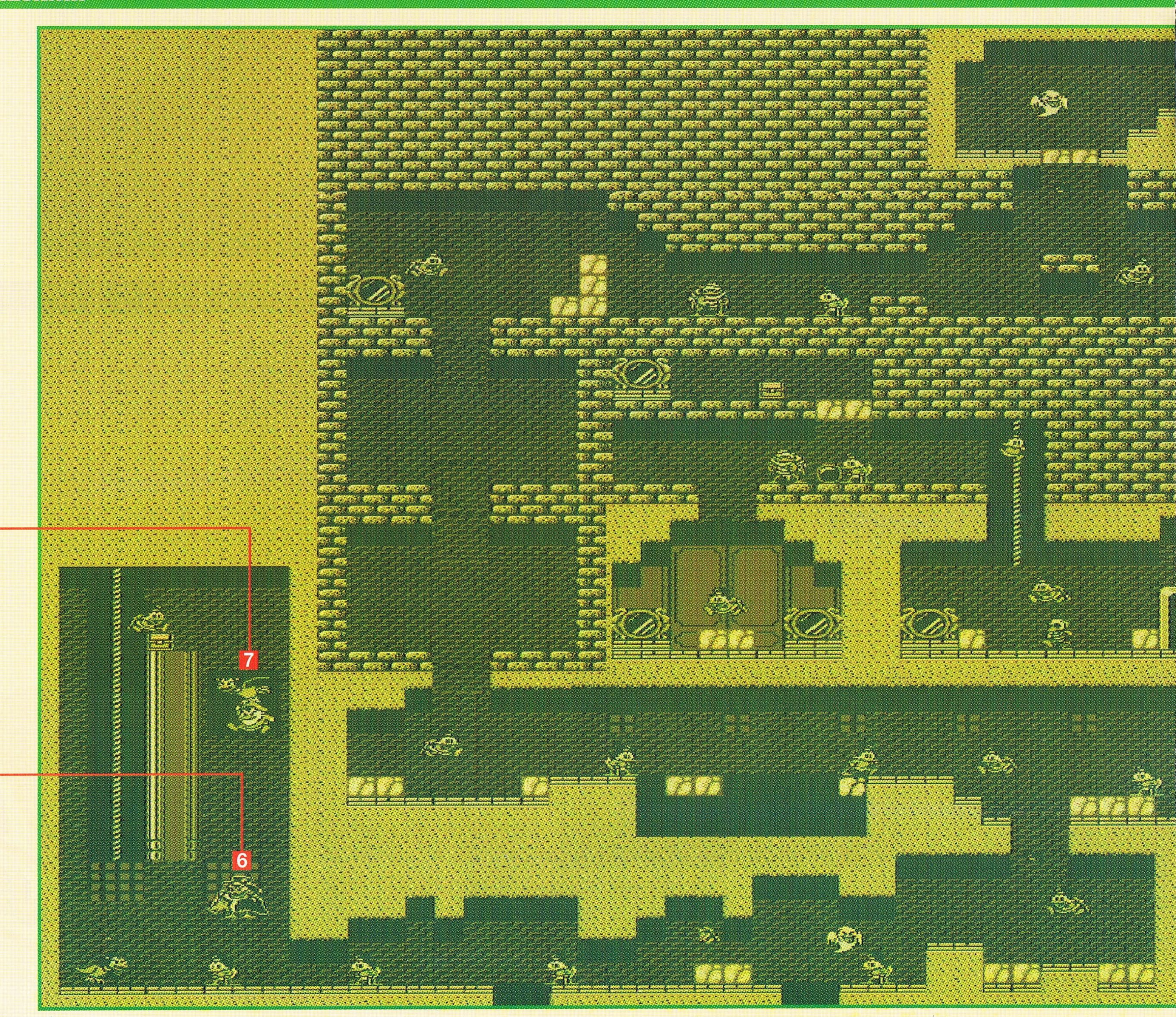
DUCK TALES
GAME BOY



El Héroe es Scrooge McDuck y el objetivo recorrer el mundo en busca de una gran fortuna.

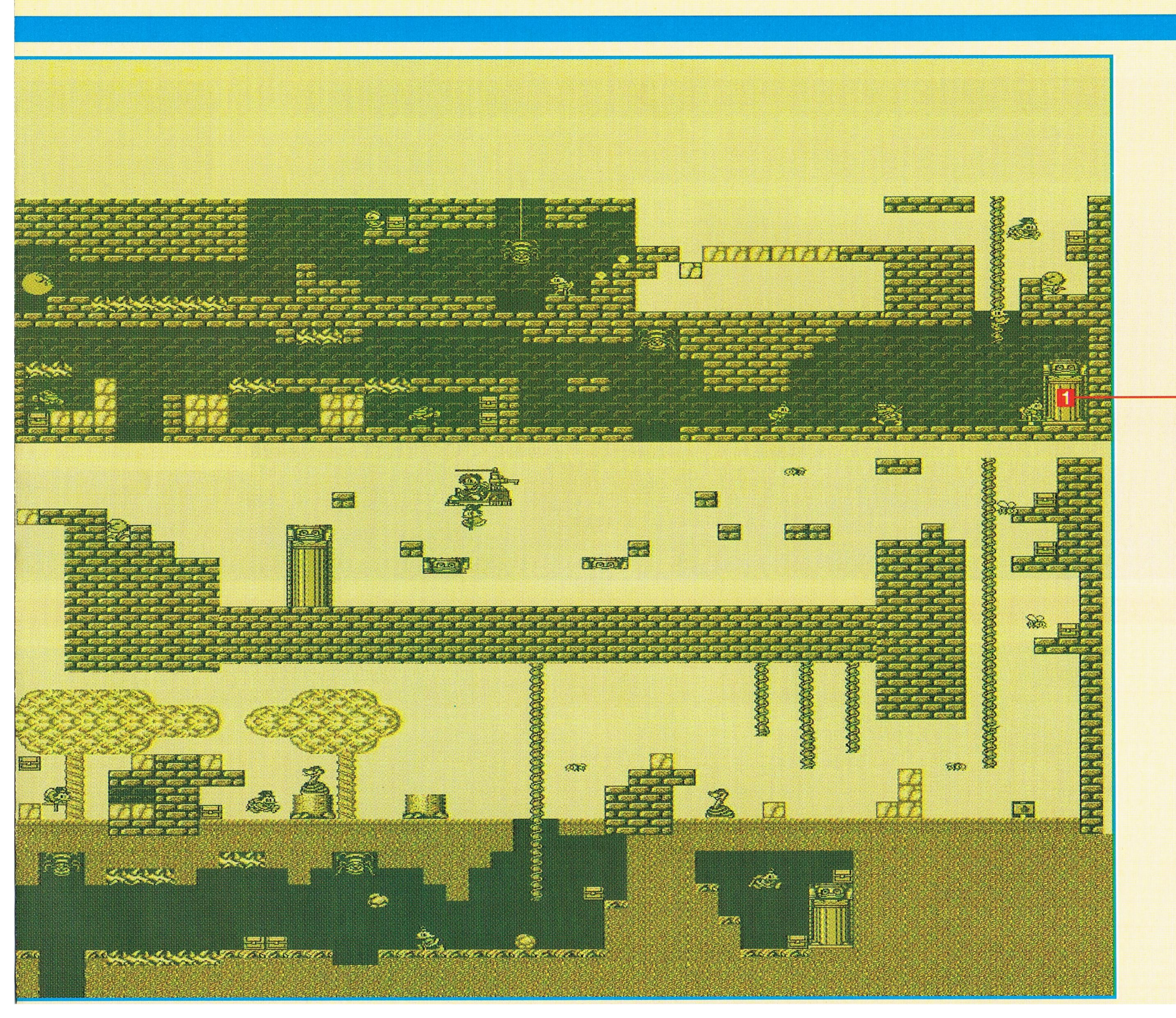
3 Este convidado de piedra os hará temblar cada vez que saltéis. Hacer lo propio cuando este se disponga a hacer lo mismo. ¿ Entendéis?

2 Para acortar vuestro camino hasta el malo de turno tendréis que, atención, ¡no ver lo que veáis y hacer lo que no creáis!



El reto final del juego es claro: tendréis que llegar antes que esa bestia inmunda hasta el preciado tesoro.

El famoso conde Pácula será vuestro penúltimo obstáculo antes de acabar la aventura.



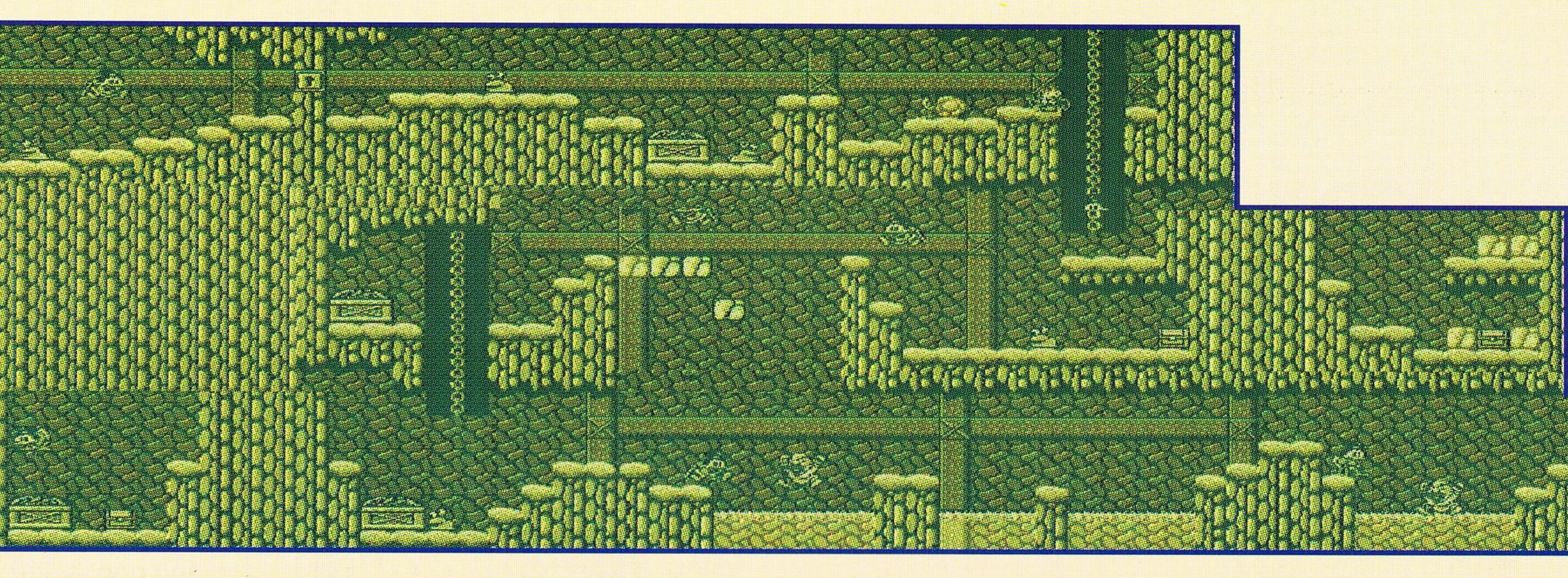
La única manera de que podáis escalar por este lugar es llevando, en vuestro marcador, la friolera de 300.000 puntos.



En esta habitación encontraréis la llave de las minas Africanas.

Este espejo os transportá hasta una estancia (5) en la que encontraréis la llave de las minas Africanas.

Las minas de Africa contienen algo más que hollín, polvo y túneles sin salida.



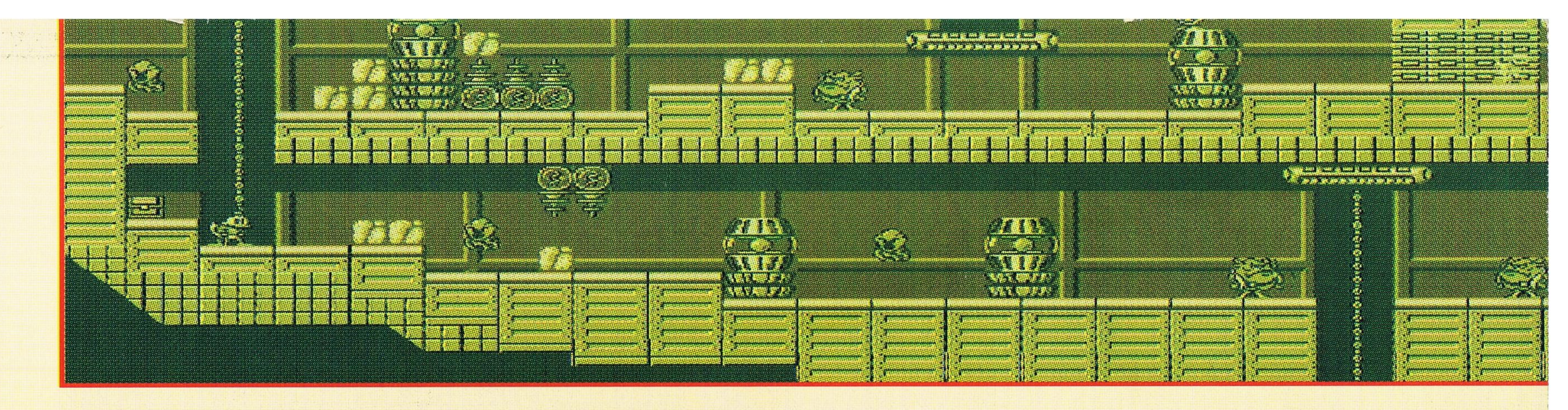
LA LUNA

8

Aquí encontraréis la llave que os abre la estancia donde se está escondido el mando que acciona los controles del robot (10).

Control que

control que acciona al robot (10).

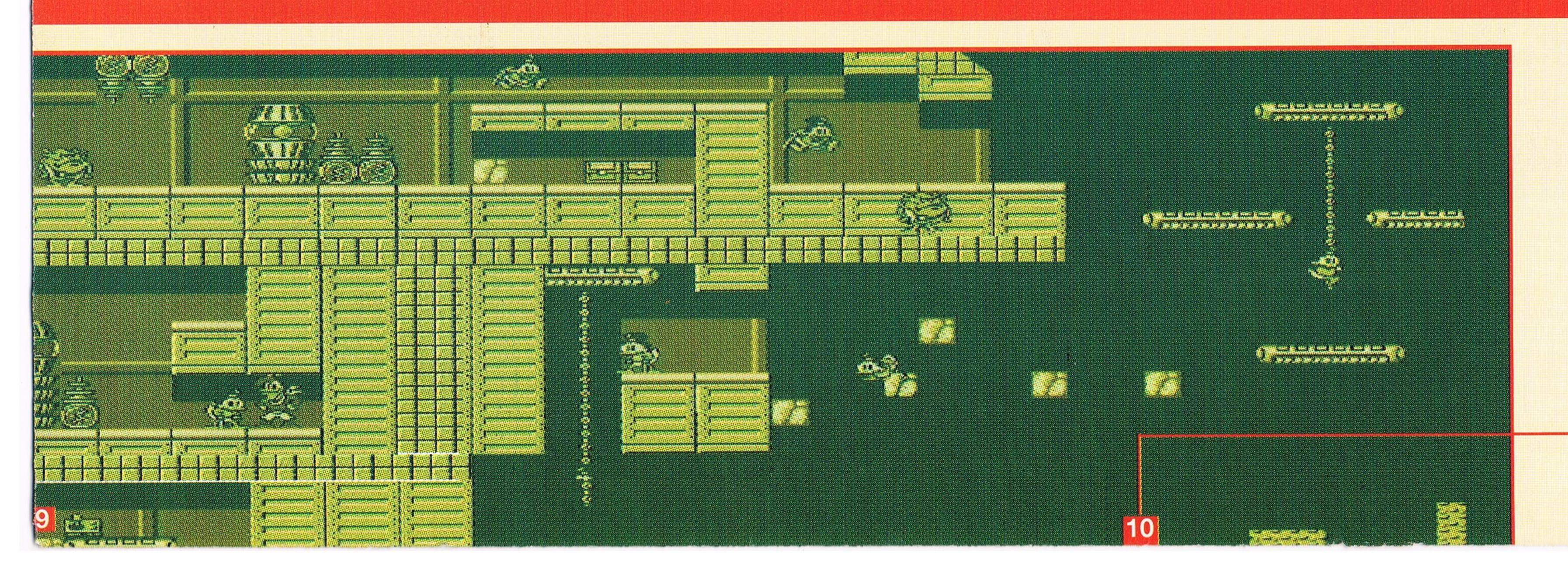


EL HIMALAYA

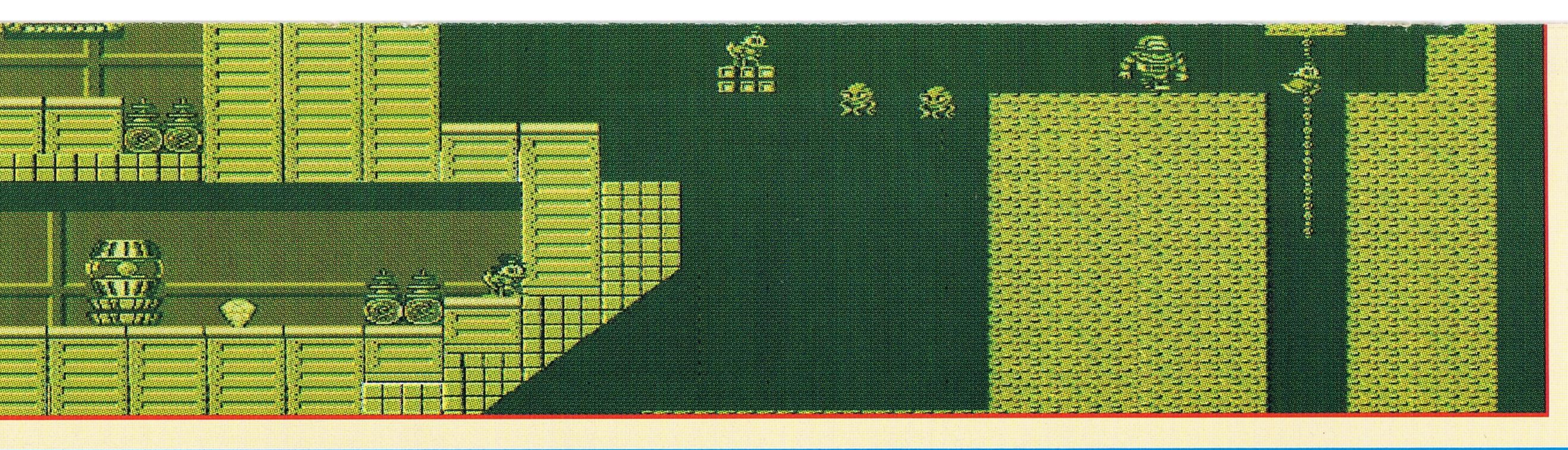
13 — Este blanco gorila, aparte de saltar molestamente, os lanzará pelotitas de nieve con las que perderéis, a buen seguro, unos cuantos puntos de energía.

11 — Si recatáis a este personajillo del hielo seréis recompensados con un tesoro.

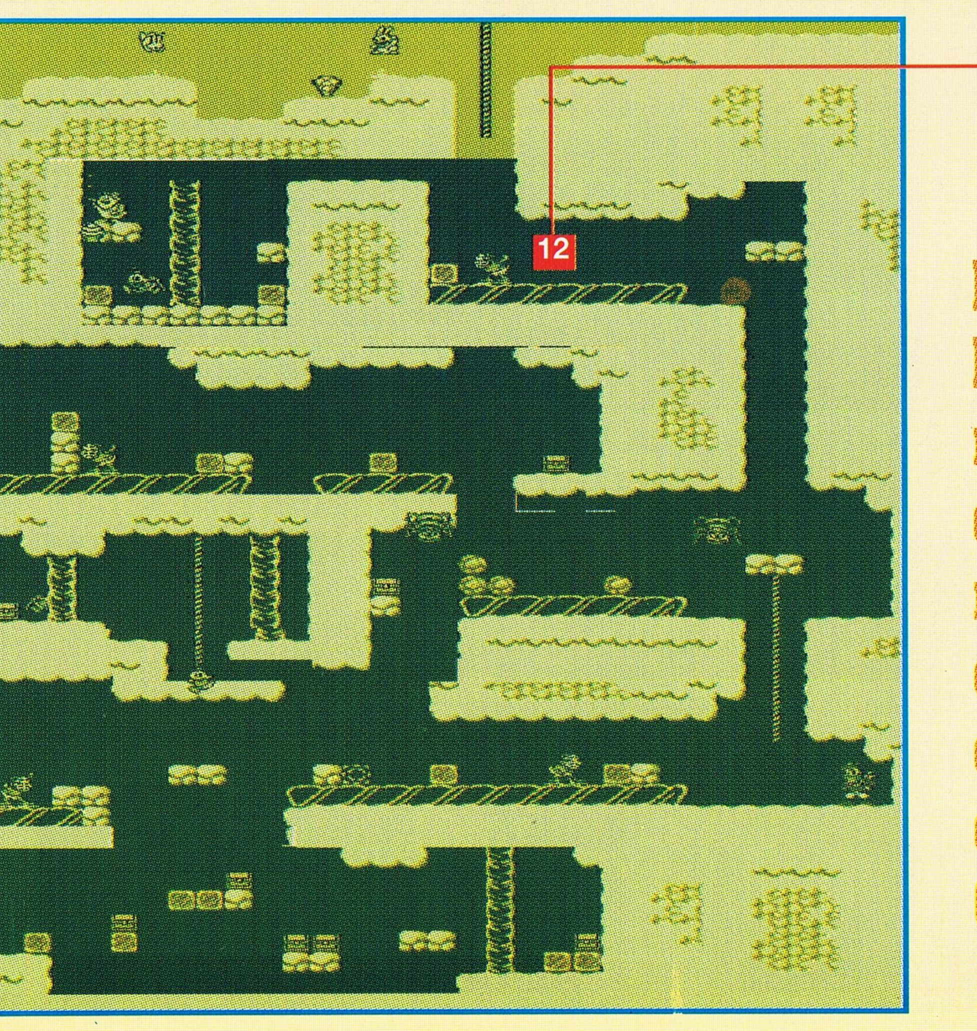
Cada fase se convierte en un nuevo desafío que deberás resolver rápidamente.



Aquí nuestro robot amigo nos abrirá un



pasadizo que nos conducirá directamente hasta el malo fin de fase.



Las placas de hielo os harán resbalar continuamente. ¡¡¡ Cuidado!!!

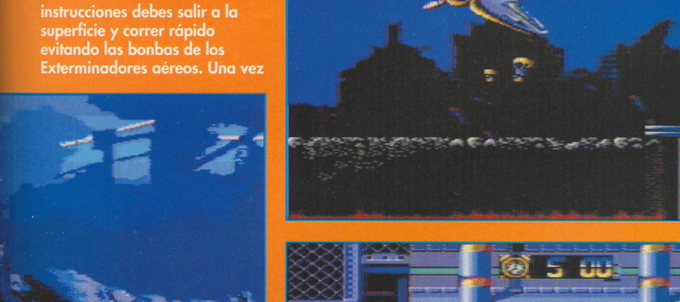
Los cinco laberintos más divertidos del momento están esperándote dentro de tu Game Boy, ¡descúbrelos!

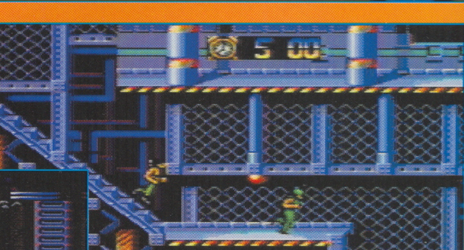
acabar con él. Un Cyborg último modelo será enviado al año 1984 para acabar con su madre e impedir de esta forma su nacimiento. Decide enviar a Kyle Reese, su mejor hombre, para proteger a Sarah Connors. Tal es el guión de la película y del juego. Una carrera frenética para poder salvar a Sarah del terrible Terminator. Y siguiendo fieles al filme, la acción se desarrolla en cuatro niveles, justo los de mayor acción. Métete en la piel de Kyle Reese y corre presto a completarlos.

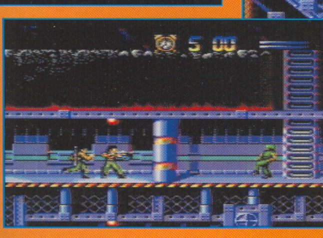


NIVEL I: El futuro.

Una vez recibidas las instrucciones debes salir a la superficie y correr rápido evitando las bonbas de los Exterminadores aéreos. Una vez

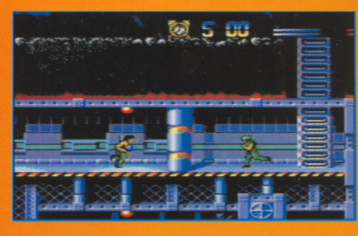


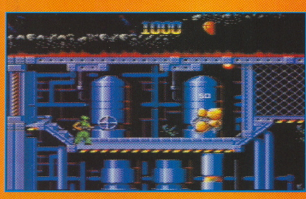




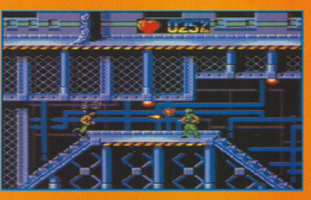
Los horrores cibernéticos no tienen ni un tornillo de tontos y habrá que aplicarles la ley de la fuerza en primer grado si queremos que Sarah Connor siga viva.







Trepidante acción y un buen montón de hierros y cables desvencijados serán las pistas que dajarán claro que tu misión se está cumpliendo a rajatabla.



dentro del laboratorio subterráneo SkyNet, los Cazadores Asesinos serán tu pesadilla.
Lanza granadas casi sin parar y localiza el fusil de asalto. Será tu única salvación.

NIVEL 2: Las Calles de los Angeles.

Policías, Punks y gentes de mala calaña te impedirán el paso. Elimínalos. Tu objetivo es el Technoir Bar, sabes que Sarah se encuentra allí y debes protegerla del Terminator. Sólo contarás con la ayuda de una pistola cuya munición es ilimitada.

NIVEL 3: La Comisaría de Policía.

Te encuentras detenido por la policía y debes encontrar a Sarah. Sabes que el Terminator llegará de un momento a otro y poco podrán hacer los policías contra él. Recuerda que los policías no están de tu parte.

NIVEL 4: La Fábrica.

La suerte está echada. Te encuentras cansado y exhausto, y el Cyborg se os echa encima. No hay escapatoria. Fallar en tu misión supondría la pérdida de la última esperanza de la humanidad futura y ahora estáis en sus manos. ¿O será el Terminator quien acabe en las vuestras? Buena suerte.

Enrique Rex.

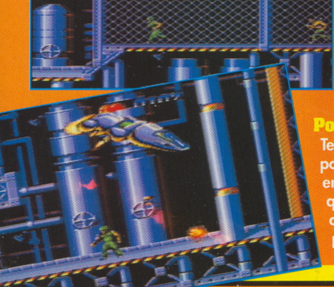


BANCO DE PRUEBAS

THE TERMINATOR

jugabilidad	80
movimientos	83
gráficos	72
sonido	82
originalidad	81
TOTAL	80

El tema es de sobra conocido por todos vosotros gracias a las peliculas pero, ahora tenéis la oportunidad de vivirlo en directo total.





OK Pasarela: Chuck Rock.
Consola: Game Gear.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Core Desing.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 4.

LO MAS DIVER DEL CUATERNARIO

Esta historia va de prehistoria. Han raptado a la mujer de nuestro héroe. Nuestro amigo CHUCK ROCK con sus muy especiales poderes, y nuestra ayuda va al rescate de su maravillosa y salvaje Ofelia.

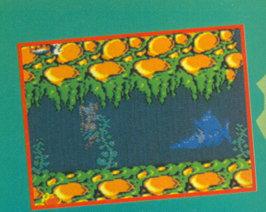
La cualidad de CHUCK que más resalta es su potentísima barriga. Como ya verás, a fuerza de magníficas patadas en el aire y a golpe de barriga podrás poner a la mayoría de los "contratiempos vivos" fuera de combate.

Empieza por utilizar las rocas, grandes y pequeñas, como un accesorio normal de viaje. Estas servirán de escudo o para lanzarlas contra enemigos, para apilarlas, para subir, tirarlas en medio de rios de lava y así usarlas de puente. Si no le encuentras un uso inmediato a la roca llévatela contigo ya que seguro que te servirá mas adelante.

En todas las pantallas surgirá un elemento a descifrar. En la tercera pantalla hay unos cocodrilos que si te paras en la cola y les lanzas una piedra en el medio de su cuerpo te catapultará hacia zonas elevadas inaccesibles de otra manera. Lo mismo ocurrirá con las ballenas blancas y las ranas más adelante.

Amigos de GAME GEAR, hacía tiempo que no me enganchaba a un juego de esta manera. La verdad es que me lo he pasado fenomenal con esta aventura. Durante el recorrido, que por supuesto tiene su dosis de dificultad, vamos a encontrar todo tipo de enemigos. Desde bichos desquiciados a extraños animales, pajarracos, plantas venenosas y aguas tóxicas que matan en el acto van a hacer de este juego toda una aventura. Por otro lado también tendremos acceso a objetos y trucos que harán la "caminata" más fácil y divertida.





Jorge Gamio.

OK CONSOLAS BANCO DE PRUEBAS

CHUCK ROCK

Este "grácil" personaje que figura en plantilla de las consolas "mayores" irrumpirá en vuestras portátiles con diversión super asegurada.

jugabilidad	70
movimientos	87
gráficos	85
sonido	85
originalidad	80
TOTAL	77

U.N. SQUADRON

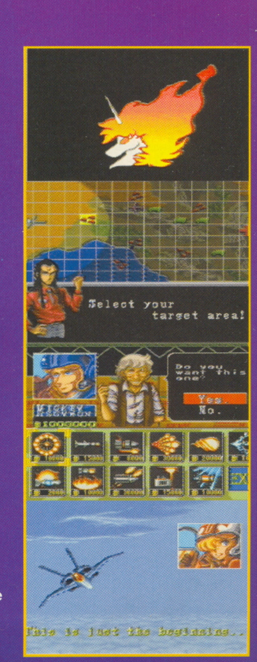
LUCHA EN LOS CIELOS DEL REINO DE ASLAN

OK Pasarela:
U.N. Squadron
Consola: Super Nintendo.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Capcom.
N. de jugadores: 1.
Niveles: 10 más otros subniveles. Vidas: 3 vidas y 3 continues

Trepidantes misiones de combate, pilotando los más modernos cazabombarderos, con las armas más sofisticadas del momento. Una fabulosa combinación de grandes enemigos, poderosos aviones y pilotos de excepción.

El reino de Aslan, se encuentra en una situación desesperada, hace ya más de un año que ha sido sometido y dominado, por un poderoso ejército, formado por despiadados soldados profesionales, dotados con las armas más modernas. Son los mercenarios del Proyect 4.
La única resistencia está localizada en una región desértica en los límites del pais. Es la denominada Area 88, donde están las fuerzas del U.N. Squadron, dispuestas a golpear y destruir a Proyect 4, para devolver la libertad al pueblo de Aslan. Este momento decisivo ha llegado y los ases de U.N. Squadron están dispuestos para comenzar la reconquista.

Puedes personificarte en uno de los tres pilotos más calificados de esta formación de élite: Skin Kazama, nacido en Tokio, el piloto más rápido de todos los tiempos.



Mickey Skyman, nacido en San Francisco, experto en el manejo de toda clase de armas especiales.
Grey Gates, nacido en Copenhague, capaz de improvisar en un instante una táctica de combate victoriosa.
Una vez hecha tu elección, pasas a la sala de mando donde el comandante Saki, jefe de operaciones te dará a elegir tu área de ataque en un mapa situado a su espalda. Saki te informará personalmente de las características de la zona seleccionada.
De ahí pasas a los hangares, donde McCoy, jefe de escuadrilla, te mostrará los cazas de combate disponibles. El piloto elegido comienza utilizando un F8E Crusader y una dotación de tres mil dólares para conseguirse el armamento apropiado para destruir al enemigo del territorio a liberar. Durante tu vuelo en la zona elegida, tienes a la vista una información completa que te mantiene al tanto de los datos mas importantes necesarios para cumplir tu objetivo, como tiempo, combustible, armas, potencia, etc., etc.,
El dato Fuel es muy importante que controles este dato porque cuando seas impactado por un enemigo o por sus armas, sufrirás una pérdida grave de combustible, tus controles de vuelo emitiran un sonido de alarma acompañado de un flash intermitente de toda la pantalla, anunciando peligro inmediato de destrucción.
Esta emergencia durará unos segundos, durante ese periodo serás tan vulnerable que un solo impacto acabará fulminantemente contigo y con tu misión. Tienes que extremar la vigilancia hasta recuperarte.
Special Weapons: control de la actividad de tus armas especiales y del disparo con ellas.
Para tu primera misión te será asignado el F8E Crusader, un magnífico aparato con una gran capacidad de maniobra que en manos de un buen piloto resultará tremendamente efectivo. Cuando consigas aumentar tu cuenta en dolares por dietas de combate, podrás

CUADRO DE ARMAS

Cluster: Ondas explosivas rodearan tu caza.
Falcon Misile: Un misil aire-tierra.
Phoenix Misile: Disparas y cada misil buscará su blanco.
Super Shell: Un rayo de plasma de tremendo poder destructivo.
Bullup: Un tiro de cinco misiles en diferentes direcciones.
Thunder Laser: Fuego de tres lasers traseros.
Bombs: Bomba convencional que puede lanzarse sobre el blanco.
Napalm: Cuando estalle llenará la pantalla de fuego destructor.
Gunpod: Disparos de tu cañon en diagonal, arriba y a la derecha.
Sailing Misile: Lanzamieento vertical de misiles.
Mega Crush: Misil que estalla a gran altitud, dejando caer una lluvia de mortiferos lasers.

AVIONES













Ahora puedes convertirte en el piloto más valiente de toda la flota U.N. Squadron.







Submarinos, barcos, edificios, aeropuertos, ejércitos enteros, nada escapa al terrible poder de destrucción de los aparatos más modernos que pululan por el cielo del reino de Aslan.







A los mandos de cualquiera de los aviones te sentirás un -Top Gun-.

pilotar y armar, aparatos de más potencia y velocidad, capacidad ofensiva, armamento y sofisticados suplementos. Según avances las zonas a destruir serán defendidas con muchos medios y tus enemigos te atacarán con mayor ferocidad.

El segundo modelo a tu disposición es el F20 Tiger Shark, una versión mejorada del F8E Crusader, puede ser portador de un sistema de misiles aire-aire muy efectivo. Superior si cabe es el F14 Tomcat, considerado como el mas ágil cazabombardero en la actualidad, especialmente indicado para el combate en el aire, cuenta con un gran surtido de armas opcionales. Un escalón mas arriba, encontramos el A 10A Thunderbolt creado para el ataque a grandes bases terrestres, puede tranaportar gran cantidad de armas y bombas de alto poder destructivo. Uno de los mas recientes y secretos aviones de combate, es el indetectable YF23 Stealth Ray, inexistente para los misiles enemigos y que puede usar a su vez un lanzador vertical de misiles.

Por último el F200 Efreet, un caza bombardero equipado con la tecnologia mas reciente y avanzada, el más veloz y manejable prototipo aeronáutico, preparado para el uso de toda clase de armas de gran potencia.

Te veras obligado en tu camino por las zonas sucesivas, cada vez mas complicadas, a usar progresivamente, los mejores aparatos y las armas mas potentes para contrarrestar los ataques enemigos que en mayor cantidad y con más saña, harán endiabladamente difícil la victoria definitiva.

"FALCONER".

Si aunas perfectamente tu valor y tu inteligencia, ganarás la batalla.

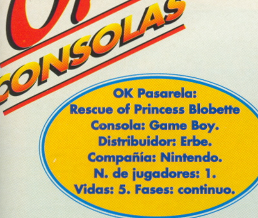


BANCO DE PRUEBAS

U.N. SQUADRON

Este juego pone en tus manos la oportunidad de manejar el armamento más sofisticado que se ha construido en la historia militar.

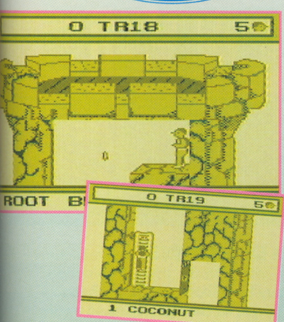
jugabilidad	92
movimientos	94
gráficos	91
sonido	94
originalidad	93
TOTAL	93



OK Pasarela: Rescue of Princess Blobette
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Nintendo.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 5. Fases: continuo.

A ver, ¿quién de vosotros no ha tomado, alguna vez, alubias gelatinosas para alterar la forma de su cuerpo y gastarle una broma pesada a un amigo? [...] ¡AH! ¡Ninguno! Entonces... ¡no estoy en mi planeta, sino en La Tierra! ¡Por fin llegué! Bien, ¡no perdamos tiempo!, tú, que me estas leyendo, ven conmigo y ayúdame a rescatar a la princesa Blobette del castillo del Alquimista Antagonista de Babilonia. La recompensa será... ¡Uff! averígualo tú mismo... ¡j





LABERINTO PARA DOS



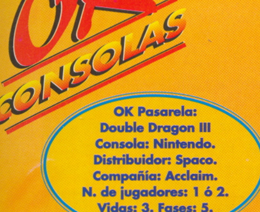
El Real Castillo de Blobolonia, una bellísima princesa, un universo que peligra bajo el azote de la avaricia personal del Alquimista Antagonista de Babilonia.
Todo ello en un mundo de fantasía y misterio, donde las trampas mortales pululan como abejas alrededor de un panal. ¿Vas a dejar que, Blob, pase sólo por todo esto para salvar a la princesa Blobette, sin prestarle la más mínima ayuda? Eres indispensable para él porque, para llegar a la princesa Blobette, ha de poder transformarse y, así, sortear los ingenios mortales del Alquimista Antagonista y todas sus trampas. Pero es necesario comer las alubias gelatinosas para cambiar de forma. Cada alubia tiene un sabor distinto y, según sea el sabor, distinta será la transformación. Hay catorce sabores distintos, peo el juego comienza con siete. ¡TU!, sólo tú eres la persona capaz de hacer llegar a la boca de Blob esas misteriosas alubias. Blob te obedecerá en todo momento y, así, formaréis el mejor equipo. Pero a lo largo de tu búsqueda, encontrarás tambien tesoros, bolsas repletas de alubias gelatinosas con nuevos sabores, diamantes -los mejores amigos de Blobette-, monedas...
Y después de todo lo que te he dicho, con la cantidad de deberes que tienes a lo largo del mes, ¿te vas a negar el privilegio de ser el copartícipe en una aventura que dejaría temblando a Indiana...

José Villalba Medina.

OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS
RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE

Esta divertida aventura la compartirás con una pequeña burbuja llamada Blob a la que deberás de ir alimentando para poder utilizarla.

jugabilidad	75
movimientos	80
gráficos	60
sonido	70
originalidad	88
TOTAL	74

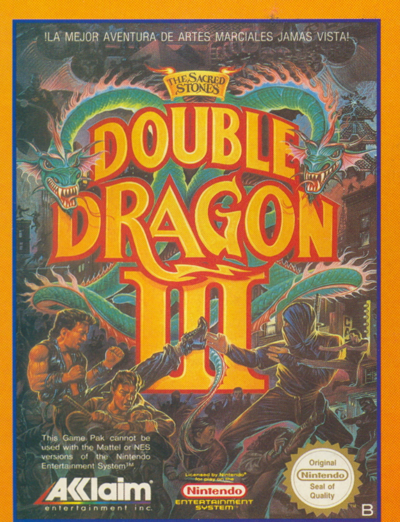


OK Pasarela:
Double Dragon III
Consola: Nintendo.
Distribuidor: Spaco.
Compañía: Acclaim.
N. de jugadores: 1 ó 2.
Vidas: 3. Fases: 5.

DOUBLE DRAGON III
EN BUSCA DE LAS PIEDRAS ROSETTAS

Su chica preferida había sido raptada de nuevo por una organización tremendamente malvada. Pero aunque sabían qué es lo que tenían que hacer, lo cierto es que el éxito del rescate pasaba por encontrar un milenario tesoro: Las piedras sagradas.





REGRESO A LOS ORIGENES

No se sabe muy bien si ocurrió una mañana pero el caso es que su chica preferida, Marion, desapareció de buenas a primeras. Los Double Dragon, Billy y Jimmy, tenían que retornar a las andadas en pos de su costilla pero en esta ocasión, los Black Shadow no estaban tras la fechoría.

Efectivamente así era, por lo que decidieron recurrir a una adivina que les reveló que para rescatar a su amada Marion tenían que recuperar tres famosas piedras que se encontraban dispersas por todo el mundo. Ella, la medium, les guiaría hasta el tesoro.

NO HAY DOS SIN TRES

Esa al menos debe haber sido la filosofía que ha guiado la realización de esta tercera entrega de las andanzas consoleras de un par de buenazos que se abren paso a base de patadas y razones similares.

Es de agradacer que la historia se repita, que nuestra chica haya sido raptada y que la aventura, en esta ocasión, salga por las sendas del mundo y los continentes. El juego,



Jimmy y Billy tienen de nuevo un apasionante desafío para resolver.

Habrá que tener en cuenta las indicaciones de la adivina.

que mantiene en exceso la esencia de la saga, traspasa las fronteras habituales por los viajes de largo recorrido, trasladándose desde los Estados Unidos hasta Egipto pasando por China, Japón e Italia.

Un viaje imaginario que se acompaña con un desarrollo, pantallas y enemigos que no han sido regenerados acorde con los tiempos y que ya han sido vistos excesivamente. Dar patadas y acabar con todos los enemigos de una pantalla para entrar en otra y repetir el proceso, es una rutina que gusta cuando se es un fanático de la trilogia.

Double Dragon III, salvo una nueva opción con la que podremos elegir a dos nuevos luchadores (antes hay que derrotarlos), es igual a sus predecesores en todo salvo que, eso si es verdad, en esta ocasión veremos mundo.

POCO QUE CONTAR

En fin, Double Dragon III es ideal para los mitómanos y locuelos de la saga que hayan soñado alguna vez en convertirse en un afamado golpeador y que, insaciado por la falta de entregas, vea en esta tercera parte su tabla de salvación.

Para mí este juego es una secuela, íntegra y total, de los dos juegos anteriores aunque eso sí, han querido dar un toque de misticismo aventurero de pura cepa que es de agradecer. Técnicamente no ha variado. Siguen siendo casi las mismas patadas y puñetazos, los mismos protagonistas y, lo más peligroso, la misma manera de matar a nuestros enemigos.

Recomendado a locos, locuelos o adictos a la saga de la patada en ristre.

Abstenerse sibaritas de protoproducciones épicas de corte antañero.

Double Dragon III, acabando ya, es otra ración de lo mismo, es decir, del Double Dragon original.

J.L. "Skywalker"

OK CONSOLAS

BANCO DE PRUEBAS

DOUBLE DRAGON III

jugabilidad	80
movimientos	75
gráficos	80
sonido	82
originalidad	60
TOTAL	74

Siempre se agradecen las aventuras que han de resolverse a golpe de puño o pie pero, si además viajamos por ahí, mejor que mejor.

OK Pasarela:
NHLPA Hockey 93
Consola: Mega Drive.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Electronic Arts.
N. de jugadores: 1 ó 2.

NHLPA HOCKEY 93

La liga de Hockey norteamericana tuvo un brillante desarrollo durante 1.992.
Este año el espectáculo promete ser aún más alucinante. Introdúcete ahora dentro de uno de los deportes más duros y completos que existen dirigiendo, si te atreves, a uno de los participantes. Afila tus cuchillas convenientemente porque el desafío está a punto de empezar...

SOBRE AFILADAS CUCHILLAS

Si estás capacitado para manejar a todo un conjunto de hockey profesional, este «NHLPA HOCKEY 93» tiene todos los alicientes necesarios para que disfrutes de una competición tan dura como exigente y consigas alzarte con el triunfo final.
Para ello contarás con un selecto elenco de equipos que formán parte de una competición donde probablemente la caballerosidad brille por su ausencia.

ESTRELLAS SOBRE HIELO.

Las mejores estrellas de este deporte se encuentran sobre la helada pista. No sólo saben patinar, además utilizan todos los músculos de sus fornidos cuerpos para derribar, siempre que sea posible, al contrario. Técnica, velocidad, fuerza, picardía y un valor sin límites son las características que habrás de demostrar para intentar arrebatar la victoria al conjunto al que te enfrentes.
Cada partido será una batalla que deberás ganar tú mismo o con la ayuda de algún amiguete dispuesto a sufrir junto a tí toda clase de artimañas. Como ya hiciera para otros juegos, («Team Usa Basketball», «Bulls vs Lakers...») también la cadena de televisión EASN, representada por Ron Barr, tendrá la gentileza de retransmitir cada una de las evoluciones de los encuentros.
Tendrás que defenderte de los ataques del equipo contrario utilizando cualquiera de las fórmulas disponibles. Puedes ensayar jugadas de defensa que anulen la operatividad de los jugadores clave o utilizar tu stick sobre algún jugador que quiera



alcanzar demasiado deprisa tu portería. Por supuesto si el árbitro te echa la vista encima, sufrirás la correspondiente expulsión. Cuidado con las lesiones que podrían mermar la potencia de tu equipo, pero si se las produces hábilmente a los contrarios, aumentarán tus posibilidades de ganar. ¿Qué quieres que te diga? esto es así y punto. Tomas el stick y sales a la pista o te quedas en el banquillo tapándote los ojos cada vez que te salpique un poquillo de sangre.

Además puedes crear, personalizar y grabar en el propio cartucho las alineaciones del equipo, llevar un control estadístico de todos aquellos datos que son verdaderamente importantes para variar tu sistema de juego. Si no querías ser entrenador, aquí no valen excusas.

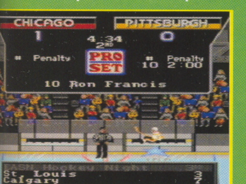
BIEN PROTEGIDOS.

Sobre el hielo uno ha de lanzarse como si su vida dependiera de ello. La portería contraria está ahí, a unos pocos metros de tí y tú no tienes nada más que introducir la pastilla dentro, ¿sencillo, no? Quizá lo fuese si el resto de los adversarios fueran un grupo de monjas tibetanas pero, desafortunadamente para tí, son como cien "Taz" disfrazados de camiones con un sólo objetivo, machacar tu casco y lo que éste contenga. La opción está clara o comes o te comen. Una estrella rodeará al jugador que lleve la pastilla, de éste modo podrás fácilmente controlar el juego y pasar hábilmente hacia el jugador que se encuentre mejor colocado respecto al gol. Para defenderte, deberás saber en todo momento quién lleva la pastilla y colocarte cerquita para quitársela, cortarle el pase o simplemente, "convencerle" de que te la de.

Marcar un gol es lo más importante, pero no por eso deberéis olvidaros de los violentos envites de vuestros adversarios.

Si quieres conocer de cerca toda la intensidad de un deporte que en nuestro país aún no posee la fama necesaria, pónte los patines y la coraza más grande que tengas, porque éste «NHLPA HOCKEY 93» no es para andarse con bromas. Con él aprenderás toda la realidad de éste espectacular juego, te lo aseguro (a mí aún me duele un ojo). Buenos gráficos, inmejorable similitud con la realidad hasta en el más mínimo detalle, sonido de público super-estridente si tus jugadas lo merecen. Todo ésto y más lo podrás tener si te apuntas al mejor equipo y te la juegas con tu consola...si te atreves.

FELIX J. FISICO VARA.









OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

NHLPA HOCKEY 93

A quién les gusten los juegos de simulación deportiva, agradecerá sobre todo la alta calidad técnica y gráfica de este NHLPA Hockey 93.

jugabilidad	97
movimientos	93
gráficos	90
sonido	95
originalidad	90
TOTAL	93



OK Pasarela: Trivial Pursuit
Consola: Master System.
Distribuidor: Domark.
Compañía: Sega.
N. de jugadores: 1 a 6.



GENUS EDITION

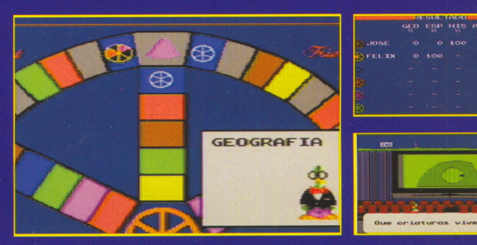
PREGUNTAS Y RESPUESTAS

¿Quién no ha jugado alguna vez a ese famoso juego de tablero en el que nuestro intelecto y sabiduría son puestos a prueba en todas y cada una de sus fases? Así es Trivial Pursuit, sencillo y divertido.

DE LA MESA A LA CONSOLA.

Trivial Pursuit fue, al principio, un juego de tablero que tuvo un éxito increíble en todo el mundo, vendiendo miles de copias de varias ediciones. La versionada para Master System es, en concreto, el "Genus Edition", algo así como el más completo y de mayor nivel intelectual de todos los existentes.

El fenómeno pensador que nos traía Trivial Pursuit tuvo su precedente en los ordenadores (Spectrum, Amstrad y Commodore 64) con la publicación de un juego donde los bloques de preguntas podían ser cargados, indistintamente, en cualquiera de ellos. Tras esas pequeñas virguerías tecnológicas llegó la de Pc y ¡tachán! ahora le toca el turno a la ochobitera de la familia Sega.



Aunque jugar sobre un tablero en la mesa del comedor es la forma habitual, cuando probéis sobre la consola, seguro que repetiréis juego.

EL TABLERO DE LA SUERTE.

En el juego, que ya desde ahora mismo recomiendo que sea jugado por al menos dos consoleros, controlamos los designios de una fichita que, a modo de parchís, oca o derivado, se mueve a golpe de dado buscando casillas llenas de respuestas para seis





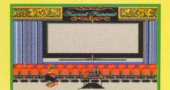
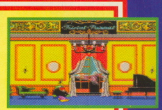
asignaturas distintas. Cada una de estas seis asignaturas (Arte y literatura, deportes y tiempo libre, geografía, historia, espectáculos y ciencia y naturaleza) poseen una casilla que podríamos llamar "Master" donde si la respuesta es contestada obtendremos una porción de las seis que debemos conseguir antes de poder retornar al centro del tablero y acabar ganando la competición intelectual del siglo que nos hemos marcado.

Así, a "grosso modo", es el desarrollo de este juego que posee cerca de 2000 preguntas que incluyen desde reconocer contornos y figuras, hasta melodías de películas, himnos nacionales o canciones populares. Preguntas, todas, que han de ser contestadas en un tiempo limitado y que podemos variar a nuestro gusto/disgusto (Han cambiado el detalle de la vela que se consume en los ordenadores por el de un caracol que se mueve lento pero firme hacia su "meta").

Para mayor deleite en nuestra victoria, el cartucho posee una interesante opción de estadísticas en las que se nos muestra el número de aciertos/fallos en cada una de las seis asignaturas así como los porcentajes globales de acierto. De esta manera ganar sabrá de otra manera, viendo nuestra imparable progresión hacia la cima.

Y esto es todo amigos, como alguien dijo, por que poco más hay que contar de un juego que todo el mundo conoce y sabe disfrutar a golpe de dado cibernético sobre esas mesas de roble jurásico que todo tenemos en nuestro salón preferido... ¿no?



UN AMBIENTE PARA CADA PREGUNTA.
Dependiendo de si la pregunta es de las llamadas "Stándar" o musicales o visuales, la acción de Trivial Pursuit se trasladará a una estancia u otra. De esta manera reconoceréis enseguida qué tipo de pregunta se os va a hacer.

SENCILLO, ORIGINAL Y DIVERTIDO.

Trivial Pursuit es desde su origen un juego sencillo que no engaña a nadie y que ofrece diversión a cambio de sabiduría. Un dado comandado por un pajarraco de buen aguero, que imparte la suerte en cada jugada, redondea un producto arquetípico que ha sido acompañado de unos gráficos y melodías tremendamente amenos.

Trivial Pursuit es el típico juego de sobremesa dominguera que divertirá si el número de "players" supera el par mínimo exigible. A partir de ese momento las iras, y venidas, se tornarán en disputas y los conocimientos se utilizarán a modo de proyectiles sobre las aspiraciones de tus adversarios.

Para terminar decir que este Trivial Pursuit es un juego recomendable para grupos humanos establecidos sin pretensiones violentas y que aspiren, llana y sencillamente, a luchar en la arena del intelecto de todas todas. Protorrecomendable.

J.L. "SKYWALKER"



Uno de los juegos más divertidos que se cuentan en el mercado. Descubrir la capacidad intelectual de cada uno es también muy importante.

jugabilidad	91
movimientos	85
gráficos	88
sonido	89
originalidad	90
TOTAL	89

Buenos, excelentes, magníficos, alucinantes, etc... estas y otras palabras salen de mi boca cuando leo las cartas que me enviáis. Sigo probando todos vuestros trucos y funcionan tan bien que estoy llegando a convertirme en el más "enterao consolero" que pulula por el universo "bitero". Gracias por vuestras clases de manejo y tomar nota de éstas "recetillas".

GAME BOY

THE HUNT FOR RED OCTOBER

Jesús Nicolás Becerra Barba de Sevilla me está soplando al oído un truquillo fantástico para elegir el nivel de juego que queráis. Solo tenéis que pulsar izquierda, derecha, select, B, izquierda, derecha, select y start. ¿No es un truco digno para haber tenido un pabellón en la EXPO?.





SUPER NINTENDO

SUPER MARIO WORLD





En Gerona se encuentra Daniel Felip, un fiel seguidor de Mario que, como experto jugador nos cuenta que si en la pantalla Star World 2, deberás de coger la estrella que te hace invulnerable. Después, nadando rápidamente hacia la derecha vas matando algún pez que otro hasta que te aparezca el cuadro con la interrogación. Si lo rompes antes de que se acabe tu inmortalidad, saldrá una nueva estrella y con ella, matando siete peces, los siguientes te proporcionarán vidas extra. Quién hubiera podido imaginar que este secreto estaba tan bien guardado, ¿verdad Daniel? ¡Gracias por concedernos la inmortalidad!

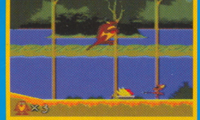
MEGA DRIVE

TAZMANIA

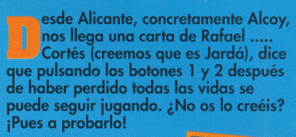


Roberto López Sáez de Madrid, se lo pasa bomba jugando con Taz, su tremendo ansia por continuar en el juego le ha llevado a darse cuenta de que cogiendo los "continues" y suicidándose seguidamente conseguiremos para las siguientes veces todos aquellos "continues" que deseemos.





MASTER SYSTEM



GOLDEN AXE

Desde Alicante, concretamente Alcoy, nos llega una carta de Rafael ..... Cortés (creemos que es Jardá), dice que pulsando los botones 1 y 2 después de haber perdido todas las vidas se puede seguir jugando. ¿No os lo creéis? ¡Pues a probarlo!



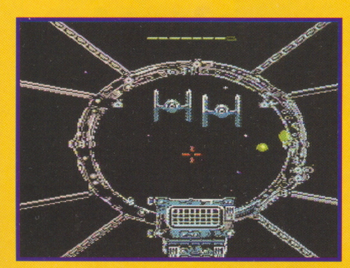


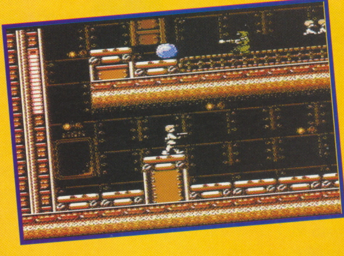
NINTENDO

STAR WARS



Angel Palomares Mora, amigo y residente en La Coruña, estuvo en la cueva de Obi Wan Kenobi y se dió cuenta de que en la pared de la izquierda, de distinto color por cierto, si saltáis, podréis meteros por un pasadizo que os dará 2 vidas. Si queréis repetirlo, solo será posible hasta que obtengáis siete vidas. Angel ya ha vuelto de tan largo viaje.



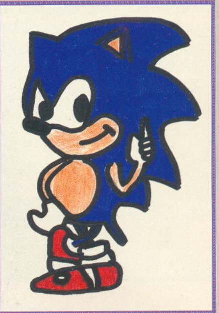


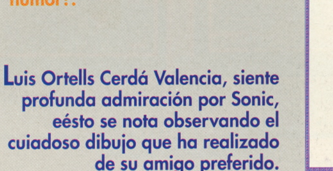


Ya empezamos a recibir varia ofertas económicamente fuertes para que vuestras obras de arte se incorporen al recién inagurado museo de Thyssen. No estamos dispuestos a exponerlos en otro sition que no sea en esta sección de OK Consolas ¡Que se han creído!



Eduardo Gámez de Madrid tiene una mano especial para plasmar todos los sentimientos de los personajes más famosos de Disney. ¿No creéis que el Pato Donald está esperando a alguien de no muy buen humor?.





Luis Ortells Cerdá Valencia, siente profunda admiración por Sonic, eésto se nota observando el cuidadoso dibujo que ha realizado de su amigo preferido.





Mario ya sabe de nuestra revista gracias a Hugo García de la Vega, afamado pintor salmantino. Si esto lo consigues con tan solo 13 años, nos asusta pensar lo que puede pasar cuando tengas algunos más.



... Y por supuesto, Obelix aceptó de buen grado tan honesta proposición.
Tendréis que reonocer que You Asensio Roy de Santurce pinta de maravilla, ¿o no?.



VEN AL MOGOLLON
MOGOLLON DE JUEGOS.
MOGOLLON DE COLEGAS.
Aquí estamos todos.
Tus personajes favoritos.
Los juegos más totales.
¿A qué esperas?
¡EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS!
DISFRUTA CON TU FAMILIA Y SORPRENDE A TUS AMIGOS.
9.300 +IVA
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS